Suplemento Especial de PlayStation 2

REPORTAJE

Todos los juegos para PlayStation 2 del Tokyo Game Show 2000

El puño de hierro impone su ley

TEKEN, TM

• Gameplay²

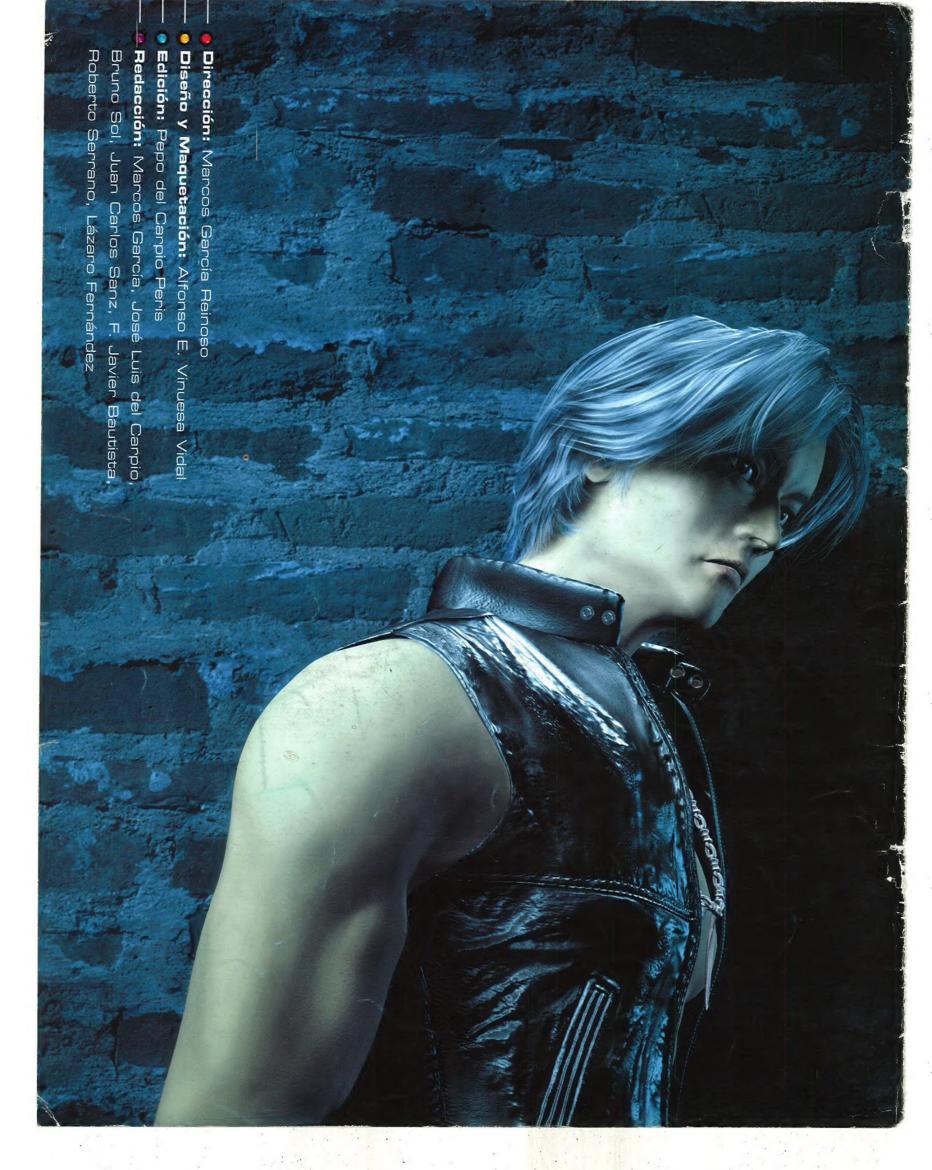
Analizamos todas las novedades de PS2

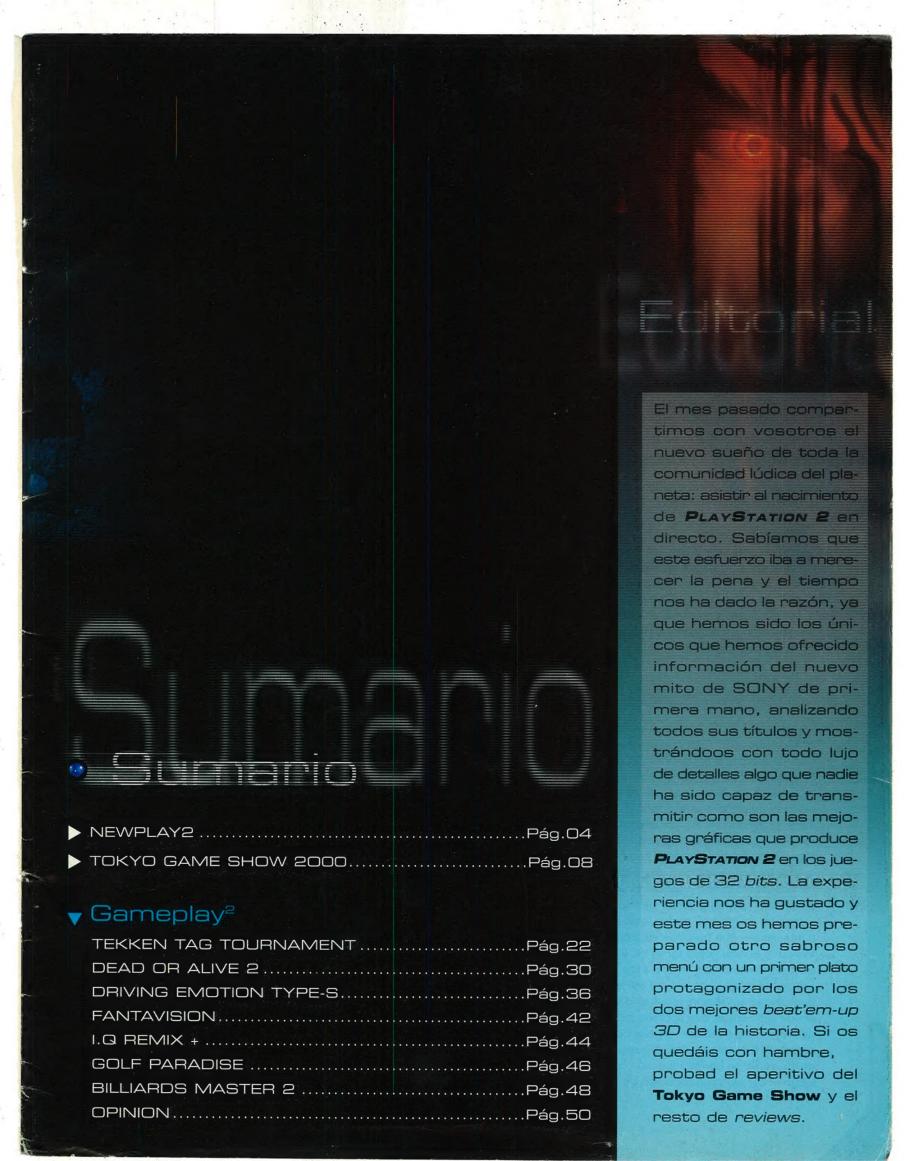
V DEAD OR ALIVE 2



3:50

- ▶ DRIVING EMOTION TYPE-S
- ▶ FANTAVISION
- ▶ I.Q REMIX +
- ▶ GOLF PARADISE
- BILLIARDS MASTER 2





Sony Computer Entertainment Europe

Los responsables de SCEE han anunciado los títulos que están siendo desarrollados en **Europa** y **Australia** para **PLAYSTATION 2**. PSYGNOSIS, RATBAG LTD., SURREAL y EVOLUTION STUDIOS son las compañías responsables de estas futuras estrellas.

uan Montes, Vicepresidente del departamento de Desarrollo de SCEE, ha anunciado cuáles serán los primeros títulos programados en Europa y Australia bajo el soporte de la propia SCEE. Las compañías desarrolladoras, según el propio Juan Montes, «han demostrado su talento y capacidad técnica como para explotar convenientemente el potencial que ofrece PLAYSTATION 2». Montes continúa diciendo que «este plan de lanzamientos sólo representa unos pocos

de los muchos proyectos que están en vías de desarrollo, y de esta manera, en pocos años veremos gran cantidad de títulos que revolucionarán la consola y que serán producidos bajo el amparo de SCE».

Ya ciñéndonos a esta primera hornada de juegos, lo que más destaca es la originalidad de los concep-

tos a pesar de pertenecer a géne-



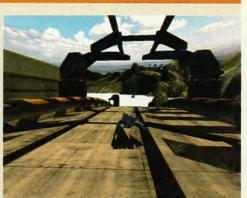
WIPEOUT FUSION

Año 2150. La Federación presenta la nueva Aliga WipeOut F9OOO. La nueva generación de vehículos antigravitatorios combina la velocidad más vertigiosa con una manejo totalmente intuitivo, capaz de realizar cualquier maniobra que el jugador imagine. Pero no quedan ahí las novedades del nuevo WIPEOUT. La principal revolución respecto a anteriores títulos radica en el nuevo concepto que se ha dado a los circuitos, ya que ahora no nos limitaremos a seguir el trazado de ellos, sino que tendremos que tomar decisiones en momentos precisos de la carrera e interactuar con diversos elementos.

WIPEOUT FUSION representa un importante paso adelante dentro de una saga que siempre se ha distinguido por su cuidada y vanguardista realización técnica. Además de añadir elementos que aportan más jugabilidad y la incorporación de nuevas naves y circuitos, armas y modos de juego, los programadores se han preocupado de hacer el juego accesible para todo tipo de usuarios.









THE GETAWAY

A tención a este título, porque tiene toda la pinta de ser uno de esos que llega sin hacer demasiado ruido y revoluciona todo el género de la conducción, como ocurrió en su día con DRIVER. En THE GETAWAY se han recreado más de 70 kilómetros cuadrados del centro de Londres, desde Kensington Palace hasta la Torre de Londres. Más de 50 coches, todos ellos basados en modelos reales, estarán disponibles para que el jugador explore todos y cada uno de los rincones de la ciu-

dad. El jugador recorrerá las calles a pie o, si roba un vehículo, a toda velocidad al volante. Todo tipo de colisiones, saltos y derrapes estarán a disposición del jugador, que incluso podrá poner su coche a dos ruedas. Los programadores pretenden hacernos sentir que nos encontramos en una ciudad real, con los peatones y los otros conductores ajenos a nuestras preocupaciones. Tendremos que robar, conducir salvajemente y lograr varios objetivos para poder salvar nuestra vida.









ros tan «trillados» como la velocidad, los deportes y las aventuras. Los res-

ponsables de SCEE esperan que esta primera oferta de juegos se convierta en los cimienen el modelo para una futura industria de desarrollo, que sea capaz de añadir nuevas características y conceptos a los juegos, así como elementos de jugabilidad inéditos y sorprendentes argumentos.

Los primeros juegos que nos ofrecerá SCEE serán THE GETAWAY, THIS IS FOOTBALL PS2, WIPEOUT FUSION, FORMULA ONE 2000, DROPSHIP,

EVO RALLY, SPIN - SPRINT CAR RACING y
DRAKAN. De todas formas, que no
os extrañe que en un futuro estos
nombres cambien, ya que la mayoría de ellos todavía no están confirmados. Entre todos ellos, además de
los que os hemos destacado en los dife-

los que os hemos destacado en los diferentes cuadros que acompañan estas líneas, debemos prestar especial atención a dos de ellos This is Football PS2 y Evo Rally. Como sabéis, SCEE lleva tiempo intentando hacerse un hueco en el género de la simu-

Los juegos de PS2 para Abril













stos son los
titulos de *PS2*confirmados por
SCEI para Abril.
Exceptuando las dos
creaciones para el
mercado japonés de
KONAMI, los títulos
restantes son
bastante atractivos,
con mención
especial para la
recopilación de
GRADIUS, PRIMAL

O (Love) Story





lación futbolística, y este mismo título ya lo pudimos jugar en su versión **PSX** hace varios meses. Sin embargo, a pesar de sus buenas maneras, no pudo hacerle sombra a las dos bestias del género, ISS PRO y FIFA. STUDIO SOHO está dispuesto a romper esta tradición, construyendo su

juego basándose en tres pilares: realismo, atmósfera y jugabilidad. Además de la mejora gráfica imprescindible respecto a su predecesor, se han incluido nuevas modalidades de juego, se ha mejorado la inteligencia artificial, mostrará nuevos movimientos de los jugadores y habrá

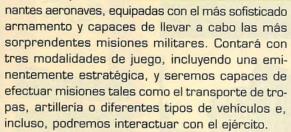
estrategias de juego en tiempo real. El otro juego, Evo RALLY, también será un título a seguir, ofreciendo el realismo de conducir a velocidades estratosféricas por los parajes habituales de un mundial de rallies, a los mandos de los más potentes y sofisticados vehículos.

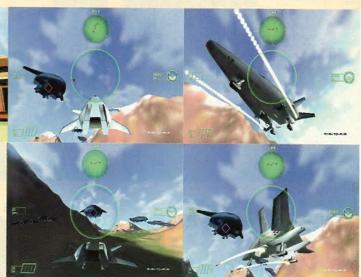


DROPSHIP



Un completo y manejable juego de acción, que combinará batallas aireaire y aire-tierra. Nos convertiremos en unos pilotos novatos de impresio-





FORMULA ONE 2000

ezclar a partes iguales la tecnología más Vinnovadora con una jugabilidad a toda prueba, ha sido el principal objetivo de los estudios de PSYGNOSIS en Liverpool. Además de incorporar todos los circuitos, equipos y pilotos reales, FORMULA ONE 2000 se distinguirá del resto por sus incomparables características de juego. Por ejemplo, se podrán almacenar los datos de cada usuario en una Memory Card e ir comparando el progreso de cada carrera. El propio juego calificará el rendimiento personal y catalogará y clasificará el pilotaje. Se ha puesto especial atención en las repeticiones del juego, que permitirán seleccionar en tiempo real varias cámaras, realizar zooms e incluso repetir un amplio periodo de las carreras. Se podrán salvar además en la Memory Card y contemplar varias repeticiones simultáneamente. Estas y muchas otras opciones se añadirán a un potencial gráfico sin precedentes en el género, a un sonido estéreo espacial y a la indudable atmósfera que respira la Fórmula Uno.









DRAKAN



RAKAN convierte al jugador en una brava heroina, Rynn, a la que deberemos conducir sabiamente a través de un mundo de fantasía y misticismo. Con la colaboración de un dragón, Arokh, combatirán juntos a las fuerzas de la oscuridad. Podremos explorar impresionantes entornos tridimensionales y

luchar en primera persona, mano a mano, contra los enemigos. Y la aventura terrestre se torna en una experiencia de vuelo impresionante cuando nos subimos a lomos del dragón, pudiendo contemplar las exquisiteces ornamentales de los parajes de DRAKAN. Una gran aventura repleta de imaginación.



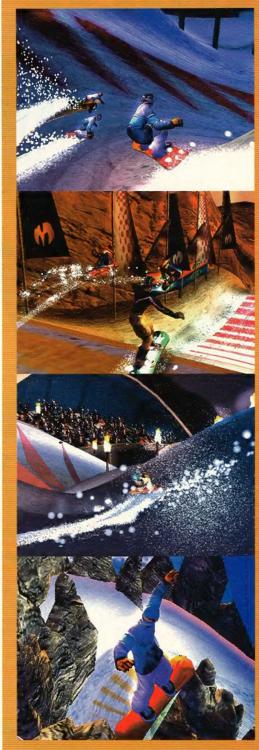


SPIN SPRINT CAR RACING



I Sprint Car Racing es una de las modalidades automovilísticas más populares en EE.UU. Coches de 800 caballos y poco más de una tonelada de peso, cuyo comportamiento ha sido trasladado a este simulador mostrando todas estas sensaciones de velocidad y de riesgo. Las más espectaculares maniobras y la posibilidad de reparar los vehículos son algunas de sus virtudes.

Snowboard SuperCross de E. ARTS



I primer juego para *PLAYSTATION 2* de ELECTRONIC ARTS incorpora todos

E W P L ·





Squaresoft Gekikukan Pro Baseball

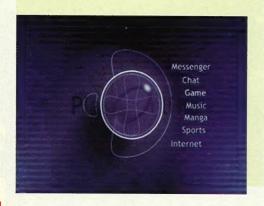


e los tres títulos jugables presentes en el stand de SQUARE, ALL STAR PRO WRESTLING, DRIVING EMOTION TYPE-S y GEKIKUKAN PRO BASEBALL, era el simulador del deporte más popular de **Japón** el que más se acercaba a lo que nos espera con la nueva generación de **PS2**. Las animaciones son las más realistas que hayáis visto jamás en un videojuego y se han reproducido perfecta-

mente los cuerpos, facciones, formas y estilos de juego de los 28 principales jugadores de cada equipo que forma la **Professional Baseball Organization of Japan**. También se han recreado a la perfección, cuidando hasta el más mínimo de los detalles, los once estadios, en los que se ha llegado a grabar hasta el sonido ambiente para reproducirlo en el juego. Se han utilizado más de 3.500 patrones de voz de los comentaristas

PlayOnline

En el stand de SQUARE se hizo una demostración del futuro portal de entretenimiento PlayOnline. Desde aquí podremos jugar en el 2001 a FINAL FANTASY X y XI en red, comunicarnos con otros usuarios vía e-mail o chat y tener acceso a noticias, música y otros servicios.









Feria





de la NTV Baseball Show para amenizar los partidos, así como un sorprendente despliegue de cámaras que nos hará creer que estamos ante una auténtica retransmisión deportiva de la televisión. Para garantizar el realismo de las animaciones y los movimientos de los músculos del cuerpo se han utilizado avanzadas técnicas de *motion capture* con jugadores profesionales. GEKIKUKAN PRO BASEBALL aparecerá esta primavera.







The Bouncer

Lue uno de los grandes ausentes de la feria japonesa, y SQUARE nos remitió al cercano E3 para conocer más datos sobre el action-adventure-beat'em-up de DREAM FACTORY. Tan sólo recordaros que los protagonistas principales serán Sion y Dominique, que podremos luchar con hasta diez enemigos a la vez y que los efectos gráficos de luz, humo, agua y fuego son los más realistas que se han realizado jamás. ¡Play the action movie!





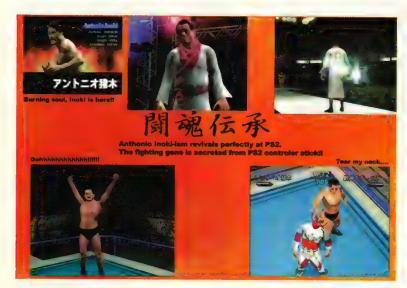




Squaresoft All Star Pro Wrestling





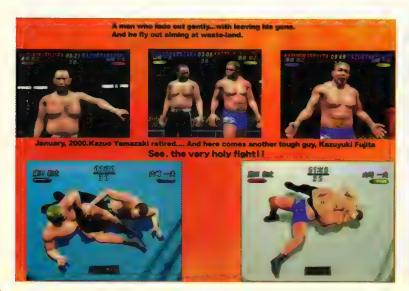


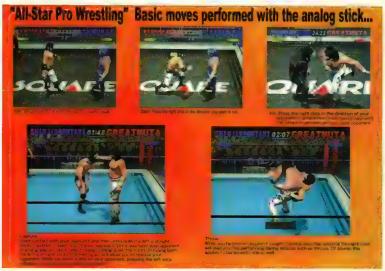


A unque no era tan impresionante como el simulador de baseball, el nuevo juego de wrestling de SQUARE hacía gala de un catálogo de animaciones para reproducir las llaves y golpes de los luchadores realmente increíble. Sin embargo, la anima-

ción de los personajes mientras se movían por el ring resultaba algo ridícula, y es de esperar que sea optimizada para la versión final del juego. Los wrestlers japoneses y americanos más populares han sido perfectamente recreados, y podremos dis-

tinguir a la perfección los movimientos musculares y todas sus expresiones faciales. El sistema de llaves y golpes tiene una estudiada curva de dificultad y el control y rapidez de respuesta del pad eran tremendamente rápidos. Aparecerá en primavera.



















Konami Jikkyou World Soccer 2000

a gente de MAJOR está dando los últimos retoques al que posiblemente será el primer juego de fútbol de PS2. La versión a la que pudimos jugar en la feria no estaba ni mucho menos completa, pero ya se podía apreciar la utilización de potentes rutinas gráficas que desenfocaban las zonas más alejadas del campo. Aún no se sabe la fecha de salida.

















sta recopilación de la saga GRADIUS ya se encuentra a



La venta en Japón, pero no pudimos resistir la tentación de echar unas partidas para recordar los viejos tiempos de Super Nintendo con el tercer capítulo.















Konami Z.O.E.



Konami The Day of Walpurgis

a gran sorpresa de KONAMI en este Tokyo Game Show tan sólo se mostraba al público en forma de vídeo, pero se podía adivinar, y también desear, la mano de los programadores de SILENT HILL en este nuevo título de terror. El juego está basado en una antigua leyenda germana.







Konami Reiselied: Ephemeral Fantasia







I primer RPG de KONAMI para PS2
en un principio estaba destinado para
DREAMCAST. Fue una de las grandes atracciones del stand y uno de los mejores títulos del TGS. Mantiene los esquemas básicos
de los RPG para las batallas y posee un
entorno poligonal de altísima calidad.

Capcom Onimusha





Sony C.E. TVDJ



Fra la única novedad del stand de SONY, ya que los otros títulos que le acompañaban eran el popular Fantavision y el mediocre I.Q Remix+. Conocido hasta antes de la feria como Bε ον Ερσε, este curioso título nos ofrece un adictivo desarrollo en el que representaremos a un director de televisión con la misión de montar un vídeo musical y comprobar después el efecto que ha causado en el público. En la feria se podía jugar a él con un *Dual Shock 2* gigante.









Shin Sangoku Musou





I nuevo beat'em-up de KOEI está basado en la popular serie de estrategia ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS. SHIN SANGOKU MUSOU nos permitirá revivir épicas batallas al más puro estilo KESSEN, pero tomando parte activa y controlando a nuestro guerrero en todo momento.

Gráficamente era uno de los juegos más sobresalientes del show por sus realistas animaciones, el protagonista incluso lucha montado sobre un caballo, y por la aparición simultánea en pantalla de hasta 20 guerreros. Aparecerá en Japón el mes de Junio.

Kadokawa Orphen: Sorcerous Stabber

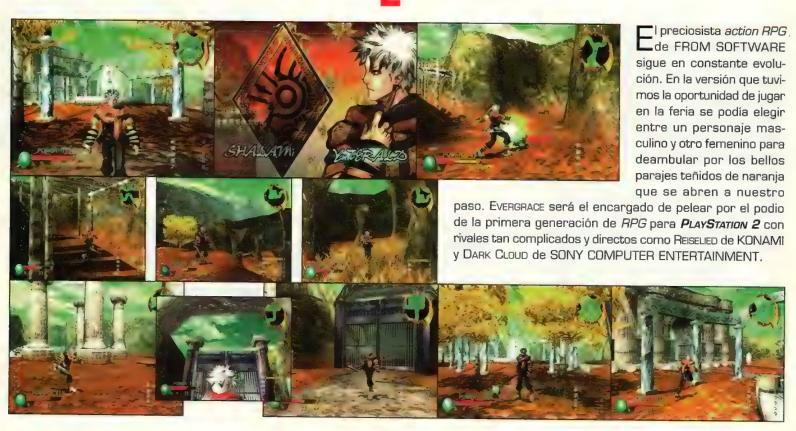


os míticos creadores de la saga Lunar nos tenían preparada una gran sorpresa en el **TGS** con ORPHEN: SORCEROUS STABBER, un prometedor action RPG al estilo EVERGRACE de FROM SOFTWARE que presentaba un cuidado aspecto técnico. Tras esperar unos minutos

detrás de una extensa colección de japoneses, nos hicimos con un pad de PLAYSTATION y comprobamos las excelencias de un título al que todavía le queda mucho para llegar a su forma final pero que demuestra en casi todas sus facetas la pureza de sus orígenes.



From Software Evergrace



From Software Armored Core 2

os usuarios de *PLAYSTATION 2* van a tener la oportunidad de disfrutar con la verdadera segunda parte de la mítica serie de FROM SOFTWARE. La historia tiene lugar 67 años antes que en el primer capítulo de

32 bits, y según sus programadores mantendrá prácticamente intactos los ingredientes que tantos éxitos han supesto a la saga pero elevando la calidad gráfica a límites insospechados. Aunque todavía no se conoce la fecha exacta, es muy posible que ARMORED CORE 2 aparezca en **Japón** este verano, convirtiéndose así en el tercer lanzamiento de FROM SOFTWARE para **PLAYSTATION 2** tras ETERNAL RING y EVERGRACE.



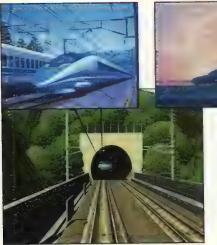








Taito Densha de Go!





I nuevo simulador de trenes de TAITO para los 128 bits de SONY tan sólo se encontraba, para desgracia de los visitantes del stand, al quince por ciento de su desarrollo. Todo el entorno de desplazaba a 60 frames por segundo, pero los escenarios todavía mostraban una pobre y deslucida apariencia.



Enix O (Love) Story

unque ENIX tan sólo acompaña el lan-Azamiento de **PS2** con un título, hay que reconocer que es, posiblemente, y junto a PRIMAL IMAGE, el más original de todo el catálogo de la consola. Nuestra misión en el juego será hacer de una especie de cupido

acompañando a unas bellas jovencitas, representadas por imágenes de vídeo de gran calidad e intentar que no se metan en líos.









Atlus Primal Image



as azafatas del stand de ATLUS podían rivalizar en belleza con las protagonistas de este curioso juego en el que tendremos que fotografiar las poses de unas bellas y poligonales modelos. De nosotros

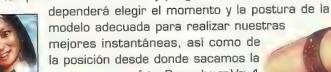
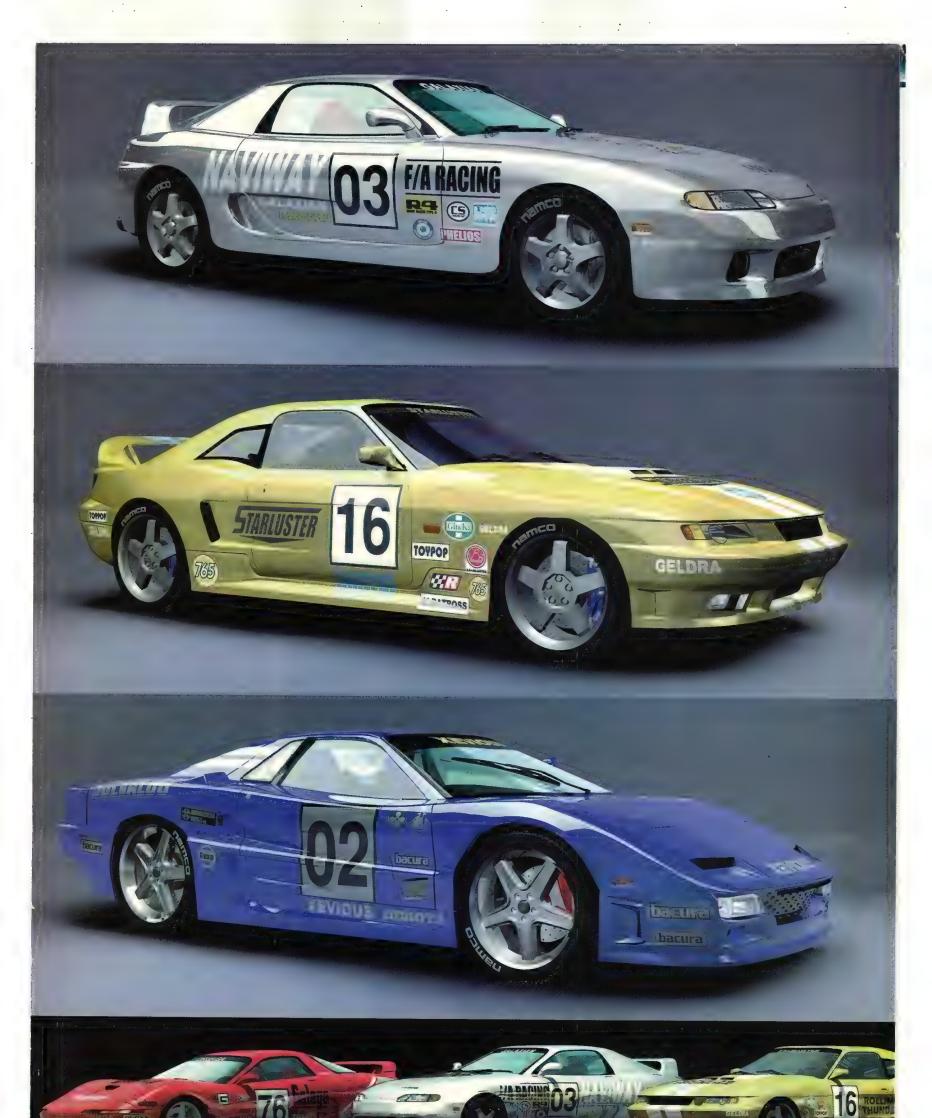






foto. PRIMAL IMAGE VOL. 1 salió a la venta el pasado 27 de Abril, lo cual significa que no deberíais perderos el próximo número de la revista si queréis ver a esta evocadora colección de bellas jovencitas.



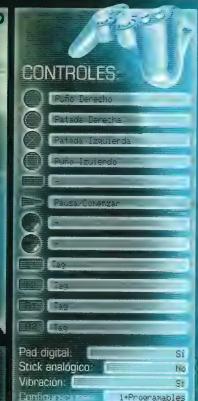






Campanna Nanco : Grapo de programación Nanco Techa de lanzamiento: 39-3-2000 Tals de origen: Japón Beat'en-up 3D

ILIES	
FB1 - 10.	CD-ROM
Versier L	NTSC-Japón
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	7
Niveles de dificultad:	5
Continues:	Infinitos
Memory Card:	420 KB :



OESTANS. PER

El apartado gráfico de Texcen TAS TOURNMENT es mus superior al de T cualquier otro beat'em-up creado hasta la fecha, y en esto también está incluído Sou Ceisus para Desmost.

Tekken Tag Tournament

PS2 muestra todo su potencial con la entrega más impresionante de la saga

Primero fue RIDGE RACER V y, en menos de un mes, la gente de NAMCO ha puesto a la venta una de las conversiones más impresionantes que se hayan visto nunca en un sistema de entretenimiento doméstico. ¿Qué ocurrirá el mes que viene?

No lo sabemos y, francamente, después de poner el CD de **Tekken Tag Tournament** en la **PS2**, no nos importa. En los próximos meses, la mayoría de las compañías seguirán sorprendiéndonos con nuevos títulos cuya calidad seguirá aumentando con el paso de los días, pero dudamos mucho que en poco tiempo salgan demasiados títulos comparables

a TEKKEN TAG TOURNAMENT. El efecto ejercido por TTT con respecto a futuros títulos para *PS2* resultará idéntico

al de la versión DREAMCAST de SOUL CALIBUR, y si no lo creéis así, tiempo al tiempo. TEKKEN TAG TOURNAMENT

no es ni más ni menos que el siguiente paso, la siguiente generación de *beat'em-up*, el primero

de una nueva hornada de títulos cuya calidad deberá ser superior a la del título de NAMCO o. de lo contrario, quedarán en el olvido o serán calificados de mediocres. Tras desprecintar impacientemente el título de NAMCO, colocarlo en la bandeja de PLAYSTATION 2 y cerrarla, nuestros sentidos se concentraron en un televisor de la redacción para observar, tras el típico «Namco presents», una de las intros en FMV



O SANDA SONORA / SONIDO FX

Aumque la banda sonora no ha sido creada por R.K.O. y Sanody, compositores de la magistral BGN de TEXEN 3, el apartado musical de TEXEN TAG TURRYMENT no tiene nada que envidiarle,

TIEMPO DE JUEGO

Por si no fuera poco con el modo VS. en el cual podrenos jugar hasta i contra 2, sacar a todos los personajes y todos los modos de juego es un gran aliciente para jugar contra la CPU.

JUGABILIDAD

TEMEN elevado a la máxima potencia. Esta entrega posee todos los personajes de la saga, nuevos movimientos y técnicas y, lo más importante de todo; el botón de Tay.













Si el *Tekken Force Mode* de Tekken 3 os pareció original, esperad a ver este desternillante *Tekken Bowl.* Nuestro objetivo en *Tekken Bowl* será derribar todos los trofeos Tekken, que hacen las veces de bolos. La precisión del lanzamiento y la fuerza de éste dependerá del personaje escogido.



tigre), en el que una de las paredes ha desaparecido y por ella entra la luz del sol debilitada por las nubes. O en el de Heihachi, donde unas pequeñas cabezas de dragón que salen de las columnas que lo adornan escupen unas pequeñas llamaradas de aspecto absolutamente real. Si creéis que no es para tanto, comparad mi eufórico análisis del apartado gráfico con las capturas que componen estas 8 páginas y comprobaréis que no me alejo en lo más mínimo de la realidad. Perdonad que incida de nuevo en este punto, pero es que **Tekken**

TAG TOURNAMENT posee el motor gráfico más perfecto que hayamos visto jamás en un beat'em-up 3D. Con respecto al apartado jugable de TTT, como seguidor de la saga desde su primer capítulo he de decir que éste es el más completo de todos los TEKKEN. Si unimos a todos los personajes de la saga TEKKEN, les añadimos nuevos golpes y técnicas, las características y la física empleada en TEKKEN 3 y le incluimos un



El cuerpo de Devil es uno de los más detallados del juego.





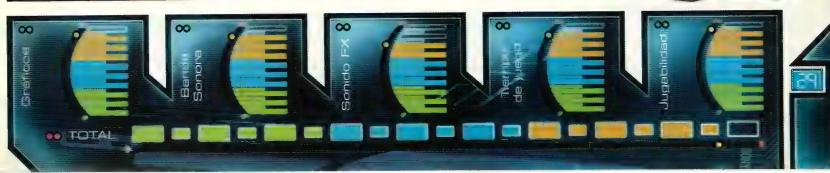
La mayoría de las llaves siguen siendo tan impresionantes como la que tenéis a la derecha. Me temo que Jin no se encuentra muy cómodo.

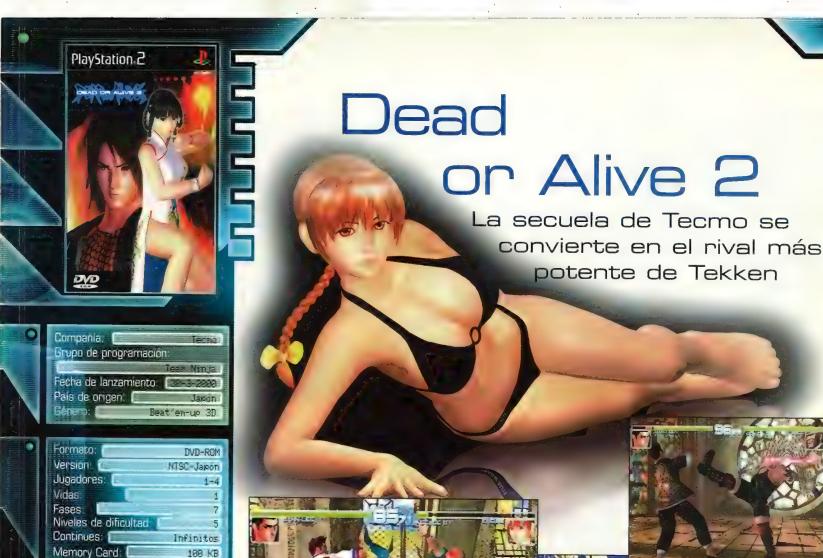
intros, los finales y escuchar la banda sonora. Junto a los ya típicos modos, como Time Attack, Survival o Team Battle, se encuentra la opción Gallery, la cual aparecerá junto a uno de los últimos personajes y nos permitirá capturar hasta 12 imágenes de los combates, guardarlas en la Memory Card y verlas posteriormente. Sin duda alguna, la opción más interesante y novedosa del título de NAMCO es el Pair Play Mode, a través del cual podrán jugar hasta cuatro personas con ayuda del multitap o dos jugadores contra la CPU. Ya que hemos menincluida) y que veremos tras unos segundos de demo. Las otras dos secuencias de introducción son gene-

> radas por la consola, y han sido denominadas Embu, al igual que en TEKKEN 3, ya que muestran un estilo similar (varios personajes pegándose en un mismo escenario). Uno de los pocos aspectos que echaremos en falta en TTT será la remezcia de la banda sonora, incluida en todas las entregas de la saga, ya que en

este nuevo Tekken tan sólo podremos escuchar la banda sonora original de la Coin-OP. Por cierto, ni B.K.O ni Sanodg (compositores de la BGM de TEKKEN 3) han sido los encargados de ponerle banda sonora a Tekken Tag Tournament, y aunque el resultado no es mucho peor, el inconfundible estilo de estos dos monstruos del techno se echa de menos. Sin duda, TTT será una de las estrellas que

acompañará la aparición de PS2 en España.





CONTROLES

Puño
Patada
Free*Puño
Free

Conænzar/Pausa
Free Step
Free Step
Free Step
Free Step
Free*Fuño*Patada (Tag)
Pad digital:
Stick analógico:
Sti

Si creéis que el absoluto protagonista del pasado 30 de marzo en **Japón** fue TEKKEN TAG TOURNAMENT, estáis

equivocados. A la vez que el título de NAMCO nació un gran juego que, aunque no llega a ser tan perfecto como TTT, es el único con el que se puede comparar. Con un mes de diferencia con respecto a la versión *Dreamcast*, nace este impresionante **Dead Or Alive 2** para *PlayStation 2*, el cual no llega a la exquisitez gráfica y jugable que Tekken Tag Tournament posee, pero se queda realmente cerca. Tras un lapso temporal de más de dos años, el *Team Ninja* de TECMO, encargado actualmente de la programación del NINJA GAIDEN de *PS2*, convierte la versión *Naomi* de la *Coin-Op* original en una impresionante versión que supera cualitativamente tanto a la versión *Arcade* como a la aparecida en *Dreamcast*. El característico sistema de juego que le dio

O GRAHILLE

Aunque no llega a ser tan perfecto como Texen Tas Tournent, ningún beat'en up le llega a la suela del zapato, excepto el título de NAMEO, por supuesto.

Bullighers 1+Programables

O BANDA SONORA / SONIDO FX

Al igual que la primera parte, DOA2 mezcla a partes iguales - temas de Hip Hop, Heavy e incluso alguno típicamente japonés. La banda sonora de la intro as inpresionanta.

TIEMPO DE JUEGO

Sumado al hecho de tener que completar el juego varias vaces para conseguir todos los trajes está el sistema Tag, invento divertido donde los haya (sobre todo a dobles).

JUGABILIDAD

El primer Demo De ferre destacó por ser el único con una jugabilidad como para plantarle cara a Texes 3, gesta segunda parte hará la mismo frente a Texes Texes.



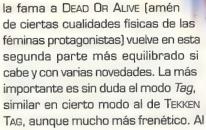


Al igual que en Теккем Тас Тоиямамемт, en este modo elegiremos a dos personajes y los intercambiaremos en cualquier momento del combate para ejecutar impresionantes llaves y *combos.* Lo más divertido es la posibilidad de jugar 2 personas contra la CPU, e incluso 2 contra 2 con la ayuda de un *Multitap.*



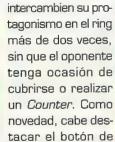
Algunos detalles, como el cielo del escenario de la izquierda, os dejarán boquiabiertos. Abajo, una escena generada por la consola.





contrario de como ocurre en TTT, en el cual la aparición de nuestro personaje se produce de un modo lento y sólo en ciertos «tramos» de los combos, en el modo Tag de Dead Or Alive 2 tendremos la posibilidad de sacar a nuestro compañero en cualquier momento, el cual aparecerá a toda velocidad. Dicha velocidad resultará decisiva a la hora de encadenar combos o juggles con los dos personajes componentes de nuestro equipo, ya que, si somos lo suficientemente hábiles podremos desencadenar una combinación de gol-

pes en la que intervengan ambos luchadores e

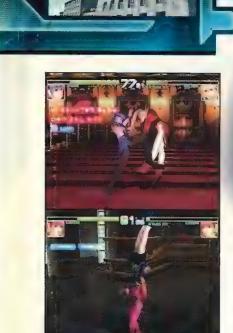








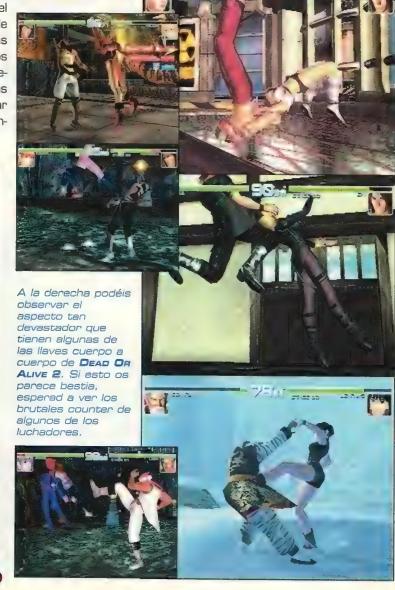




de poseer una resolución menor (aunque no demasiado), esta versión para *PLAYSTATION 2* posee un apartado gráfico que, aunque no llega a igualar al de TEKKEN TAG TOURNAMENT, resulta impresionante, ya que ningún otro *beat'em-up* 3D aparecido hasta la fecha (a excepción, claro está, del título de NAMCO) había llegado a tener un apartado gráfico tan impresionante como el de **DEAD OR ALIVE 2**. Algunos detalles, como el efecto de las nubes en los escenarios al aire

libre o el del polvo de nieve en el escenario polar, os dejarán boquiabiertos. Aunque eso sí, sin duda alguna el detalle más impresionante de DEAD OR ALIVE es el hecho de que cada escenario posee dos o más alturas diferentes, de tal manera que si lanzamos a nuestro oponente a través de una de las vidrieras del escenario de la iglesia, éste la atravesará y caerá unos 20 metros más abajo, tras lo cual aparecerá nuestro luchador. El escenario más completo en lo que se refiere a este aspecto es el de las terrazas con las banderas, en el cual tendremos dos opciones: lanzar a nuestro oponente terraza abajo (con lo cual podremos volver a lan-







Si bien en **Dreamcast** estas secuencias sólo aparecían antes de empezar un combate importante, en esta versión para **PS2** podremos verlos al completar la mayoría de los combates. Además, en la consola de SEGA dichas secuencias (generadas por el chip gráfico, claro) se movían a 30 fps, mientras que en **PS2** lo hacen a 60.



El escenario de la nieve posee ciertos detalles visuales que lo diferencian de la versión aparecida para DREAMCAST hace un mes.

zarle, ya que hay dos niveles), o empujarle «amablemente» a través de una de las ventanas del piso superior, entrando así en el interior del edificio y en el cual encontraremos un nuevo escenario adornado con un gigantesco dragón de oro. A juzgar por esta impresionante conversión, está claro que los programadores de TECMO sabían muy bien lo que se decían cuando afirmaron que convertir un título de Naomi a PS2 tan sólo requería unas pequeñas modificaciones en el programa. Después de ver el impresionante trabajo realizado por los componentes del Team Ninja con esta magnífica conversión de DEAD OR ALIVE 2, esperaremos impacientes la aparición para PS2 de la próxima entrega de Ninja Gaiden, la cual está siendo programada

por el mismo grupo. Aún no sabemos si alguna compañía se ha interesado ya por DOA2 para la salida en
España de PLAYSTATION 2,
aunque suponemos que
teniendo en cuenta la tremenda calidad que éste atesora no tardará mucho en
aparecer tras la consola.
Nosotros los esperaremos
impacientes.









PlayStation 2 DRIVING EMOTION TYPE-S

Type-S

Driving Emotion

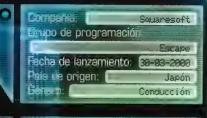
TOTAL TIME

CAP TIME

.

Gráficos de ensueño y un control exigente para el simulador de Escape

(A () ()



Holin. io	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Coches:	48
Circuitos	8 + Zero-4
Niveles de dificultad:	3 (Control)
Continues:	-
Memory Card:	90 KB





DRIVING EMOTION TYPE-S es uno de los juegos más perseguidos por los futuros usuarios de PS2. Nació bajo el amparo de RIDGE RACER V y con la obligación de hacer sufrir a POLYPHONY DIGITAL y su GT 2000. Además, lleva el sello de SQUARE. Era imposible no fijar los ojos en su legado digital. El 30 de Marzo llegó hasta nosotros, y con él la polémica que ha suscitado en todo

el mundo. Desde el primer momento en que Driving Emotion Type-S se hizo jugable en el PlayStation Festival 2000, las críticas sobre su complicado y frustrante control cayeron sobre él con tanta fuerza que sus programadores todavía deben estar arrepintiéndose de su idea ori-

ginal sobre el realismo y la emoción de pilotar un coche. Tras su aparición en el mercado, la crítica especializada ha vuelto a lanzar misiles de odio y dolor a la línea de flotación de DETS. Esta es una de las razones por las que he querido analizar el título de SQUARE, y también porque tras echar unas partidas con él en el Tokyo Game Show me dejó la



• SHAE

La puesta en escena de los circuitos es casi perfecta, pero los coches en carrera deberían tener el mism detalle que en la cantalla de selección de vehículo.



Una colección de melodías que pasará sin pena ni gloria. Tan sólo destaca la de la intro. Los efectos de sónido, sin embargo, son simplemente soberbios.

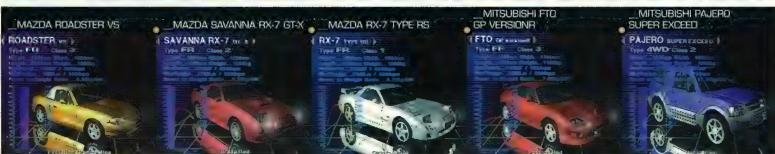
TIEMPO DE JUEGO

circuitos os mantendrá muchas horas enganchados al juego. El exigente control hará que le dediquéis más tiempo que a otro juego de conducción.

JUGABILIDAD

Al principio puede parece nula, pero una vez que nos hagamos con el sensible control de los vehículos, apreciaremos el encanto d este simulador de coches.







misma sensación que al resto de la humanidad:

perfección gráfica al servicio de un sensible e irreverente control. Mi mayor deseo era descubrir qué se escondía detrás de aquel universo motorizado de indomable y bella apariencia. Las primeras partidas fueron un pequeño

calvario, con cabreo incluido, pero tras encontrar el vehículo adecuado, completar los primeros circuitos y dedicarle unas horas, **DETS** se iba acercando a eso que todos hemos buscado siempre en un juego de coches. Tras esta necesaria presentación, paso a detallaros todo lo que ofrece, fallos incluidos, el controvertido **DRIVING EMOTION TYPE-S**. Todo comienza con una atrayente *intro* formada bellas imágenes

120m

de Replays y una efectiva composición musical. Multitud de
cámaras presentarán los circuitos, los coches y una serie
demoledora de derrapes, trompos, adelantamientos, colisiones, curvas trazadas a la
perfección... Un prometedor
comienzo potenciado por el perfecto modelado de los coches
en la pantalla de selección de
vehículo. Una auténtica maravilla que hará frotarnos los ojos
y que pondrá a nuestra dispo-

sición seis marcas japonesas (Toyota, Nissan, Mitsubishi, Subaru, Mazda y Honda) y cinco europeas (Porsche, BMW, Ferrari, TVR y Alfa Romeo), además de los vehículos especiales JGTC (Japan Grand Touring Car Championship). Una colección

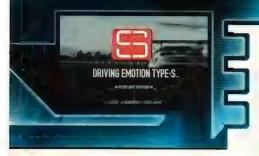
de los modelos más representativos de cada marca que alcanza los 50 vehículos. Pero eso será más ade-

lante, cuando consigamos completar los circuitos en primer lugar, ya que en un principio sólo contaremos con siete vehículos (os aconsejo el Mitsubishi FTO para comenzar). Cada vez que quedemos primeros en un circuito, se abrirá uno más y se nos otorgarán además nuevo/s coches. En **DETS** hay un total de siete circuitos (al principio serán

sólo tres) divididos en cuatro niveles de dificultad, correspondientes con la categoría del vehículo. El objetivo del juego: ganar carreras y conseguir nuevos coches, Pero volvamos a la maravillosa pantalla de elección de vehículo. Aquí se nos per-







mitirán hacer varias modificaciones en nuestra máquina; elegir o crear su color; seleccionar entre varios tipos de llantas; marchas automáticas o manuales y el nivel de asistencia, entre tres niveles de dificultad, sobre el control del vehículo. Elegimos circuito y esperamos a que cargue el escenario y los coches, uno a uno, en un ejercicio de paciencia que dura

45 segundos (para mí el fallo más importante). Ya está ante nosotros el magnifico espectáculo audiovisual de SQUARE/ESCAPE con inmensos y sinuosos trazados regados de luz natural y repletos de exquisitos detalles técnicos, como el humo y el polvo que levantan nuestros vehículos, los reflejos, la luz solar cegándonos durante breves instantes y virtuosismos paisajisticos como bellas cascadas coronadas por el arco iris, las luces de neón de gigantescos rascacielos o una intensa sesión de fuegos artificiales. De esto os daréis cuenta más adelante, ya que las



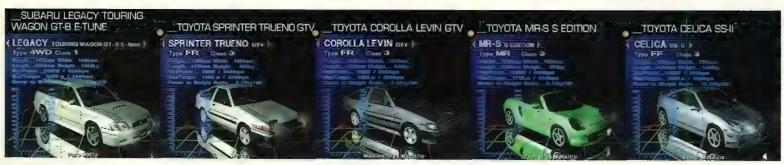
primeras partidas supondrán una lucha por permanecer en el pavimento el mayor tiempo posible mientras golpeáis los laterales del circuito e invadís las zonas no asfaltadas y el resto de vehículos desaparecen a lo lejos sin posibilidad de alcanzarlos. Aunque siempre será peor culminar una curva con un simpático trompo que nos deja mirando a poniente. Ese será el primer contacto con **DETS**. Probaréis otros coches, las dos vistas posibles, pad digital o stick analógico y todas las combinaciones existentes, pero casi siempre acabaréis igual, vagabundeando por el circuito. Eso me pasó a mí hasta



TOTAL TIME



Driving Emotion Type-S Gameplay









Con mucha práctica me hice con el excesivamente exigente control del coche, nada de movimientos bruscos, continuas correcciones de dirección, moderación y freno en las curvas y mi primera victoria en el circuito Provence. ESCAPE ha querido dotar del mayor realismo posible al control del vehículo y *PS2* se encarga de simular perfectamente todos los elementos que afectan a la física del coche. Por eso **DETS** exigirá una conducción casi perfecta, el con-

que encontré el

Mitsubishi FTO

y confié mis

designios al con-

trol analógico.

trol más preciso visto en un juego de conducción, en el que un mínimo fallo o desconcentración dará al traste con toda la carrera. Al principio puede ser desesperante, pero después se convertirá en una satisfactoria labor milimétrica que nos mantendrá en tensión durante toda la carrera. Ese puede ser el principal fallo del juego, que en vez de disfrutar con él (recordad RIDGE RACER V) nos sumergirá en una auténtica lucha interior que exigirá a todos nuestros sentidos supervisar el hiper sensible control del vehículo. Driving Emotion Type-S exige tanta concentración que apenas nos dejará centésimas de segundo para disfrutar con el incomparable marco gráfico que da vida al juego y que supera a los propios vehículos, excesivamente pulcros en sus textu-





1/2 (5)/(3)



ras y con menos detalle que los de RRV. A su favor tiene que son modelos reales, pero ¿por qué no aparecerán en carrera como en la pantalla de presentación? Aún así no merecen ser motivo de crítica en el segundo juego de

conducción de PS2. Otro tema a deba-



tir son las dos vistas disponibles. La exterior es perfecta para calcular el trazado de los circuitos y la separación aconsejable con los demás vehículos (atención a la malévola inteligencia artificial de los adversarios), además de ser la más aconsejable para disfrutar del bello panorama que nos rodea. Pero si realmente que-

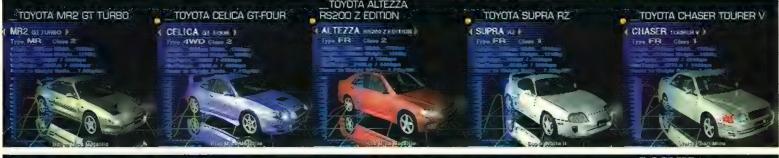
réis sentir lo que ESCAPE ha plasmado en su exigente simulador, preparaos para la vista interior más lograda de todos los tiempos. A la perfecta recreación del interior de cada modelo se une una logradísima sensación de estar pilotando. Los brazos que mueven el volante, la claustrofóbica visión que nos acompañaría en la realidad, las colisiones y el acercamiento a otros vehículos... Absolutamente recomendable y una experiencia que hasta ahora sólo podrá ser vivida con DETS. Antes de concluir quiero destacar los magníficos efectos de sonido que acompa-

ñan al juego (bajad al música para disfrutar con ellos), tanto en la vista externa como la interna (mejor en ésta), gracias también al perfecto acompañamiento de la vibración del pad en los momentos cumbre. La banda sonora cumple con una limitada colección de variadas pero prescindibles composiciones. En cuanto a modos de juego con-





123





Driving Emotion Type-S Gameplay 2







Los efectos de luz de DRIVING EMOTION TYPE-S vuelven a poner de manifiesto el tremendo potencial de PS2 a la hora de representar efectos naturales. Atención al polvo y al humo.

son ser demasiado realista, preciso y exigente.

Cuando llegue a occidente el control de los vehículos será modificado para hacerlo más asequible, y así todos sus detractores que-

darán satisfechos. DETS es un simulador de conducción que derrocha calidad, buen hacer y exige plena dedicación y que sin duda entusiasmará a todos los que aman los juegos que son capaces de transmitir sensaciones y emociones reales. A veces el realismo no tiene porqué ser divertido.



THE ELF

taréis, además del principal Arcade Type-S, con un Time Attack, el habitual modo para dos jugadores simultáneos (no excesivamente logrado pero mejor que el de RRV) y Racing School, donde podréis practicar en todos los circuitos y participar en pequeñas gymkhanas. Y no quisiera olvidarme de los Replays, menos espectaculares que los de RRV, pero cuya grandeza técnica y gráfica nos muestra el esfuerzo de ESCAPE en la programación de DETS. Creo que por fin se ha hecho justi-







Trupo de programación

Sony Computer E

als de origen: 📗

Niveles de dificultad

CONTROLES

Formato:

Versien:

Vidas

Fases

Jugadores:

Continues:

Memory Card:

echa de lanzamiento: 49-3-2000

Fantavision

Adicción y efectos visuales se dan cita en el primer puzzle pirotécnico



Después de completar la demo a la que tuvimos acceso una y otra vez, no he podido aguantar la ilusión de jugar finalmente a uno de los puzzles más divertidos y mejor acabados de cuantos han poblado el panorama lúdico. Fantavision es uno de esos juegos que has de probar por todos los medios, porque a pesar de que las pantallas no digan nada, la curiosidad terminará haciéndoos jugar, y una vez que juguéis, ya no habrá manera de despegaros de Fantavision. El sistema de juego, a pesar de lo complicado o extraño que pueda parecer por las pantallas, es tan simple como el de cualquier otro puzzle. El objeto que manejamos en pantalla es una especie de esfera, la cual, moviendo el stick analógico, podrá apuntar a cual-

quiera de los cohetes que surgen de cualquier extremo de la panta-



CD-ROM

1

8

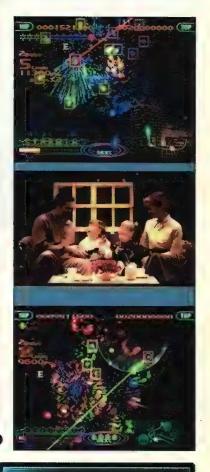
1

No

300 KB

NTSC-Japón





O GRÁFICOS

Pad digital:

Vibracion: Configuraciones

Stick analógico:

Si FANTAVISION es el primer juego de PS2 que ves, quedarás decepcionado, ya que de la nueva consola se exige mucho más, pero posee algún que otra efecto realmente vistoso.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La relajante banda sonora, de estilo Calipso, es impresionante. Podrás hasta programar el retardo entre la imagen y el sonido, como si fuera un espectáculo real.

• TIEMPO DE JUEGO

Como suele ocurrir con los puzzles de este tipó, Fantavision nos mantendrá enganchados durante mucho tiempo, intentando batir nuestros propios records.

JUGABILIDAD

En cuanto asimilas las reglas de juego y juegas tu primera partida (entendiéndolo, claro) no podrás soltar el mando.

FANTAVISION es uno de los puzzles más adictivos:

Fantavision Gameplay 2

Tanto la intro del juego como las pequeñas secuencias entre fases estarán protagonizadas por la familia más cursi del globo. El look «pijo 60's» pega perfectamente con la banda sonora Calipso que suena durante todo el juego.





Ila. Así, deberemos unir cohetes del mismo color en múltiplos de 3 (o más, dependiendo de la situación) para luego hacerlos explotar antes de que desa-

parezcan. Así de simple, así de adictivo. El hecho de que carezca de algún tipo de continuación hace que intentemos avanzar una fase más a cada partida que juguemos, algo que sólo ocurre con los juegos realmente bue-

1000 (10)

nos, y **Fantavision** es, sin duda alguna, uno de esos

juegos. La única novedad que el título de SONY presenta son los efectos visuales de los cohetes, que en algunas ocasiones son idénticos a la realidad, aunque un juego de este género no necesita de proezas gráficas para triunfar. Si tenéis ocasión de jugar una partida a FANTAVISION, no penséis «¿eso es PLAYSTATION 2?». Simplemente jugad y comprobaréis que la magia de la consola de SONY no sólo entra por los ojos.















tupo de programación

País de origen: |

Formato:

versien:

Vidas:

Fases

Jugadores:

Niveles de dificultad:

echa de lanzamiento:

Japon

CD-ROM

1-2

NTSC-Japón

100 (100 Attack)

I.Q Remix +

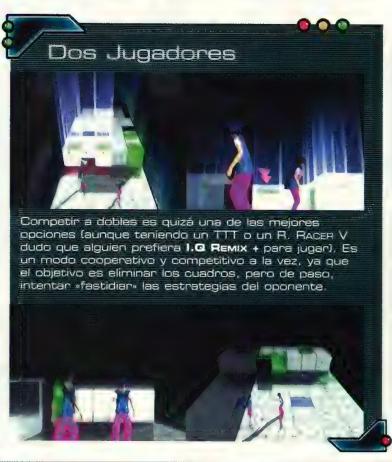
El puzzle de PlayStation llega a PS2 sin apenas modificaciones gráficas

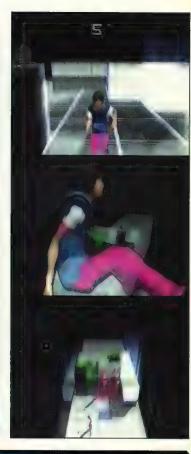


Cuando uno espera un juego de PS2 y se encuentra con I.Q REMIX +, no puede quedarse más que desencantado. Hay que «cambiar el chip» y darnos cuenta de que los puzzles también tienen derecho a la vida. Eso sí, lo que no sabemos es cuál ha sido la causa de la «tacañería» de los programadores de juego, o qué les hemos hecho para que nos ofrezcan un

programadores de juego, o qué les hemos hecho para que nos ofrezcan un juego tan pobre gráficamente como éste. Ya en *PLAYSTATION* era feo, pero por ser del género que es no quisimos «quemarnos» por lo original de su concepto. Y vale que sea un puzzle y que el apartado gráfico no sea lo vital, pero, vaya, es que I.Q REMIX + en *PS2* es hasta más feo que en *PSX*. Aquí lo único que nos han «regalado» es la inclusión de unas siluetas y efectos gráficos de fondo en el modo normal. No están mal, pero no es lo que se espera con todo lo que *PLAYSTATION 2* puede y sabe hacer. ¿Ineptitud de los programadores?, ¿las complicaciones que, según algunos, tiene programar para *PS2*? Personalmente creo que no. Sencillamente han explotado una







O GRAPICES

Es probablemente el juego más horroroso a nivel visual que aparecerá en la historia de PLAYSTATION 2. Salvo las siluetas como fondo, na hay nada salvable.

O BANDA SONORA / SONIDO FX

Como mínimo es peculiar. Unas melodías en algunos momentos casi techno y en otras ocasiones muy siniestra. Hay alguna que, fuera de broma, parece un coro de novicias.

• TIEMPO DE JUEGO

Fases tiene nuchas, hasta 100 en el modo attack, más las del modo tormal. Le que no creemos es que mucha gente tenga la paciercia de verlas y acabarse todas ellas

JUGABILIDAD

La mecánica de juego es muy sencilla, y el control tampoco plantea problemas. Lo que pasa con este juego es que no este juego es muy, muy especial.



mecánica de juego muy aceptada en Japón, sin comerse el coco ni hacer gala de la más mínima imaginación. Y digo que es incluso más feo, porque todo el juego está envuelto en un efecto blur, una especie de distorsión global que creo que se puede apreciar claramente en las pantallas (si recordáis, en algunos juegos como RIDGE RACER V se podían contemplar las repeticiones con este efecto, que en el caso de PS2, lo genera el hardware de la consola). Así pues, tenemos entre manos un juego absolutamente horrible a nivel gráfico pero que cuenta con una adictiva mecánica que ya apreciamos

en su momento cuando se comercializaron dos versiones en España. Por si acaso no la conoces, nosotros controlamos a un chaval llamado Tetsuo, cuyo cometido consiste en cambiar de color un azulejo del suelo

para hacer desaparecer los bloques que se acercan inexorablemente hacia él. Cuando las filas de bloques se coloquen sobre el azuleio «iluminado», Tetsuo activará de nuevo el azulejo para hacer desaparecer al bloque que se coloque justo por encima. Y eso es todo. Tetsuo irá superando cada fase en cuanto termine con cada andanada de

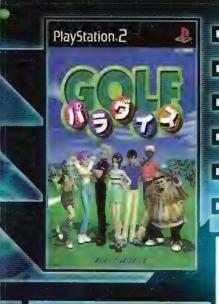
bloques. Luego aparecerán distintos tipos de bloques, que pondrán su dosis de variedad al juego (en especial los verdes, que tras ser eliminados dejarán una «bomba» que Tetsuo explotará a voluntad pudiendo eliminar hasta nueve bloques de una tacada). Divertido un rato, soso todo el tiempo y un poco indigno para PS2.



THE SCOPE

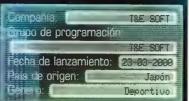




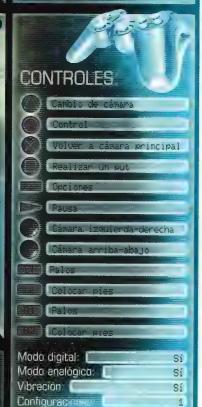


Golf Paradise

El golf llega a PS2 de la mano de una de las especialistas en este género



Hilling 20	CD-ROM
Versien:	NTSC-Japón
dugadores:	1-4 -
Personajes:	11
Comp	2 -
Niveles de dificultad:	2
Continues:	-
Memory Card:	500 KB



El golf se convierte en la primera disciplina deportiva en llegar hasta **PLAYSTATION** 2 en un programa que, cumpliendo los esquemas tradicionales del género, no hace aportaciones sustanciales a lo que nos tienen acostumbrados otras consolas. Como es habitual, el golf es una de las disciplinas deportivas que suele llegar más rápidamente hasta cualquier consola. En este caso los responsables son T&E SOFT,

una compañía que cuenta con experiencia en este tipo de simuladores tanto para consolas de 16 bits como para las posteriores máquinas. Además, se da una curiosa circunstancia, ya que parece que se han especializado en ser los primeros en lanzar un programa de

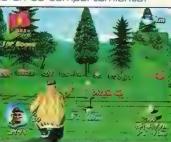
golf para las diferentes consolas. Sin ir más lejos, fueron los encargados de inaugurar el catálogo de simuladores de golf para **DREAMCAST**





Los personajes incluidos en el programa presentan un cierto toque humorístico, tanto en su diseño como en su comportamiento.





O GRAHIBA

Oráficamente el programa es correcto, destacando el diseño de los jugadores y la suavidad en los movimientos. Sin embargo, no aporta demasiado a lo que estamos acostumbrados.

BANDA SONORA / SONIDO FX

ERMER

El golf no es una de las disciplinas deportivas que más se preste a los efectos de sonido. Lo más destacdo son las voces que nos ofrecen consejos y comentarios.

TIEMPO DE JUEGO

finalizar el programa depende bucho de la habilidad del usuario en este tipo de simuladores. De todas formas el reto es corelicado.

JUGABILIDAD

El programa no tiene ni mas ni menos jugabilidad que la que ofrece cualquier otro simulador de golf. El sistema de control sigue los esquenas por todos conocidos



Cuando la bola se encuentra en el green, cambia la perspectiva desde la que se sigue el juego.

CON PEBBLE BEACH GOLF LINKS, e hicieron lo propio para NINTENDO 64, gracias a WAIALAE COUNTRY CLUB. Por tanto, no puede negarse la capacidad de T&E SOFT para adelan-

tarse a las restantes compañías en busca de la ventaja que ofrece la novedad. Esta capacidad de anticipación se deja notar en el programa, ya que da la impresión de que se ha pisado el acelerador sin reparar exce-

sivamente en el resultado final. En este sentido no puede decirse que el programa tenga fallos técnicos, pero tampoco aporta nada a los magníficos simuladores de golf que existen en el catálogo de juegos de PLAYSTATION. Así, el sistema de control no muestra ninguna dife-







En las opciones incluye un editor de campos. Las posibilidades reales del mismo no se podrán apreciar hasta que el programa sea traducido a otro idioma.

rencia significativa, y gráficamente tampoco se aprecian nuevas perspectivas ni

espectaculares movimientos de cámaras. En cuanto a los personajes, se ha buscado dar una nota de humor, aunque sin recurrir a jugadores paticortos o desproporcionados, tal y como ocurría en EVERYBODY'S GOLF. Dentro de las opciones

destaca un editor de campos, de complicado manejo a no ser que sepas japonés, junto a diferentes competiciones y un modo historia. Por último destacar los consejos y constantes comentarios, como es lógico en japonés. En definitiva, estamos ante un juego correcto, pero que podría ser de otra consola perfectamente.

CHIP & CE





El cuerpo central del programa lo ocupan el modo Campeonato y el modo Historia. Sin embargo, aparecen una serie de complementos que permiten aumentar el catálogo de posibilidades para los usuarios. Entre ellas se pueden destacar el modo Entrenamiento y Tienda. El primero hace posible perfeccionar los golpes antes de entrar de leno en un partido contra otros rivales. En cuanto a la Tienda, ofrece la posibilidad de mejorar nuestro equipo con vistas a aumentar el rendimiento en tado tipo de golpes.







Billiards Master 2

El simulador de billar más espectacular

Grupo de programación pith Fecha de lanzamiento: Pais de origen. Japon Género I Deportivo

Formato: CD-ROM Versien: NTSC-Japón Jugadores 1-2 Vidas: 1 Fases: 10 Niveles de dificultad 2 Continues: No Memory Card: 98 KB



La primera tentativa de introducir un juego tan clásico como el billar en el catálogo de **PLAYSTATION** 2 ha corrido a cargo de ASK.

Esta compañía ha contado con la colaboración de un maestro japonés del billar, Yoshizaka Kimura, para supervisar el aspecto técnico del juego. Y su trabajo se ha dejado notar, ya que BILLIARDS MASTER 2 incluye un apartado especial llamado Lessons, donde este genio nos irá explicando paso a paso cómo pegarle a la bola, desde los golpes más sencillos hasta conseguir los efectos más sorprendentes y rocambolescos con nuestro taco. Si Y. Kimura se ha encargado de darle consistencia al juego con sus consejos, el equipo de desarrollo nos ha sorprendido con un apartado gráfico antológico, sobre todo teniendo en cuenta lo que hemos visto hasta el momento den-

tro del género. Las luces se reflejan sobre las bolas en el tapete lanzando destellos, y no se queda ahí la cosa, la animación es tam-





GRAFICOS

ASK nos presenta el billar más espectacular que hemos visto nunca. El potencial de PS2 les ha permitido dar un realismo que estamos viendo la tele.

O BANDA SONORA / SONIDO FX

No es el aspecto más destacable de BM2, ya que pasa bastante desapercibida. Pero tiere a su favor que cuenta con un buen número de melodías y uma opción para escucharlas.

TIEMPO DE JUEGO

912, como buen juego deportivo y las posibilidades que atesona, tieme vida para rato. Y encima nos servirá para aprender los secretos de este deporte para la vida real.

JUGABILIDAD

Con BM2 podrás hacer todo lo que tu imaginación quiera con el taco y la bola. Prácticamente no hay límites y, para colmo, los modos de juego son muy completos.



El juego ha sido supervisado por Yoshikaza Kimura, un reconocido profesional de este deporte en Japón. Sus conocimientos han servido de base a los creadores de ASK para conseguir una jugabilidad sólida que se ve reflejada en cada una de las opciones y acciones que podemos desarrollar en la mesa. Como en la vida misma.



ちゃんと、よく考えているかあっ

En la modalidad Versus nos enfrentaremos a cinco personaies v tendremos que in descubriendo casillas a base de victorias. Sólo así seremos capaces de acceder al segundo nivel de dificultad con jugadores reales como contrincantes.



se estrellan contra los bordes de la mesa. Y para que no perdamos en ningún momento el realismo y podamos escoger la mejor toma, BILLIARDS MASTER 2 cuenta con un completísimo

sistema de cámaras. En el menú de opciones de cada partida podremos escoger entre siete tipos de cámaras diferentes. Pero lo más interesante es que, en cualquier momento, es posible variar la perspectiva. Basta utilizar ARRIBA y ABAJO en el pad digital para variar la altura e inclinación, y R1 y R2 para acercar o alejar la cámara. Como ya he dicho, la sabiduría de de Y. Kimura ha sido bastante importante, pero los creadores han tenido que trasladarla al juego sin que se perdiera un sólo detalle.

Para tal fin, se ha creado un sistema que nos permitirá interactuar con la bola como si realmente nos encontráramos en una sala de billares. Junto al medidor de fuerza, que puede ser activado tanto por el pad digital como por el analógico, tenemos la posibilidad de elegir el punto de la

superficie de la bola blanca sobre el que queremos impactar para obtener cualquier efecto. Y además, podemos elegir el ángulo de inclinación del taco. A todo esto hay que sumar los modos de juego. A parte del modo Lessons, BILLIARDS MASTER 2 tiene un divertidisimo modo Versus con dos niveles de dificultad. En el primero nos enfrentaremos a cinco contrincantes ficticios en cinco modalidades diferentes: 9 bolas americano, 9 bolas japonés, 8 bolas (el clásico billar americano), rotation y straight. El segundo presenta a cinco profesionales de la federación japonesa de billar. Otro modo, Frozen Game, nos irá poniendo diferentes pruebas en tandas de diez. Y por último, una modalidad libre para disfrutar, en la que es posible cambiar las bolas de posición. En fin, un billar a la carta.







3Opinión



Marcos «The Elf» García

Con RIDGE RACER V se inauguró de forma brillante la nueva etapa **PS2**, pero Tekken Tag Tournament y Dead or Alive 2 se han encargado de cerrar con broche de oro el primer mes de existencia de la consola. Si en apenas 26 días una máquina ya cuenta con los dos mejores beat'em-up 3D de la historia, significa que algo muy grande y hermoso nos espera en compañía de **PLAYSTATION 2**.



J. L. «The Scope» del Carpio

Debo reconocer que prefiero ser un espectador que un jugador de los títulos de lucha. Pero a pesar de mis reticencias respecto al género, no cabe duda que TTT y DOA2 son un inmenso espectáculo visual. Personalmente, lo que me quita el sueño es imaginar el momento en que llegue a mis manos la primera beta de Munch Oddysee. Quizá será entonces cuando los escépticos se den cuenta de lo que es **PS2**.



Roberto «Dreamer» Serrano

El **Tokyo Game Show** nos ha permitido vislumbrar lo que puede ser el futuro de **PS2**. Títulos como Onimusha y Orphen ya empiezan a despuntar de una manera significativa sobre los productos para otros formatos. Sin embargo, sigo esperando que un juego me deje pegado a la silla cuando por fin se aprovechen las cualidades y potencia de esta consola. Por ahora, me froto las manos ante el inminente **E3**.



J. C. «Mayerick» Sanz

Está bien... pero los buenos juegos siguen saliendo con un cuentagotas que parece estar medio obstruido. Tekken TT muestra en buena medida el potencial gráfico de la consola, mientras que en Dead or Alive 2 se aprecian mejoras considerables con respecto a la versión **Dreamcast** del mismo. Todo lo demás, en mayor o menor medida, se encuentra en un nivel superior al actual, pero por debajo de lo esperado para **PS2**.



Javier Bautista «De Lúcar»

Después de ver y jugar al colosal TEKKEN TAG TOURNAMENT, mis dudas sobre **PLAYSTATION 2** se han difuminado por completo. Sólo con la colosal obra de NAMCO podría estar jugando durante un año sin echar de menos otros juegos. Además, con las primeras imágenes de THE GETAWAY y WIPEOUT FUSION, y ver lo que todavía está por llegar, ya estoy empezando a ahorrar como un loco.



Lázaro «Doc» Fernández

El mes pasado la inconmensurable potencia de **PLAYSTATION**2 permaneció oculta, aletargada. Tan sólo una maravilla llamada RIDGE RACER V supo acercarnos al futuro del entretenimiento audiovisual de un modo convincente. Ahora, tras la llegada de títulos como DEAD OR ALIVE 2 o, especialmente, TEKKEN TAG TOURNAMENT, la todopoderosa **PS2** deja atrás a cualquier competidor, y tan sóo tiene dos meses de vida...



Bruno «Nemesis» Sol

Desde mi posición de mero observador he podido apreciar al fin, gracias a juegos como Tekken TT y Dead OR Alive 2, el verdadero y descomunal potencial gráfico de **PS2**. La única pega que le sigo achacando es que pasan los meses y seguimos sin ver ni un juego de plataformas ni un shoot'em-up para esta impresionante máquina. Al menos en el horizonte aparece el Z.O.E. de **Hideo Kojima** y **Yoji Shinkawa**.







GRUPO ZETA